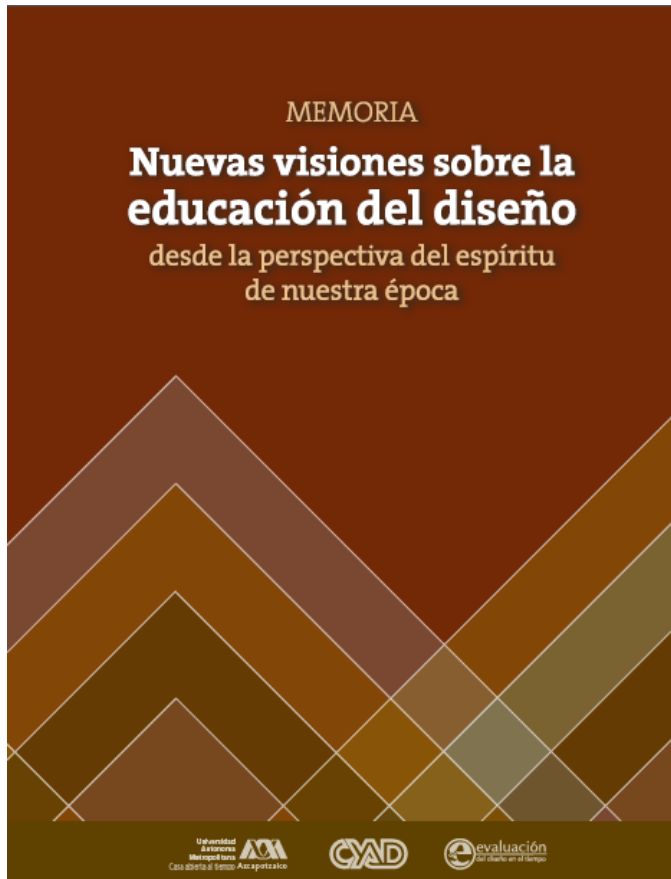


Use este identificador para citar o enlazar este recurso: <http://hdl.handle.net/11191/7112>



Dávila Urrutia, Sergio (2020).

ORCID: [0000-0003-3445-8055](http://orcid.org/0000-0003-3445-8055)

El diseño para elevar el nivel de conciencia dentro del marco de conversaciones del foro de educación.

p. 23-[29]

En:

Nuevas visiones sobre la educación del diseño: desde la perspectiva del espíritu de nuestra época. Memoria / Marie J. Myers ... [et al.]. ; Miguel Hirata Kitahara, Iarene Tovar Romero, editores. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Azcapotzalco, 2020.

Fuente: <http://hdl.handle.net/11191/7052>

Para mayor información del artículo publicado y poder visualizar la presentación de la conferencia, revisar el siguiente vínculo:

<https://youtu.be/Q71U2agnbsw>

Universidad
Autónoma
Metropolitana
Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**

CYAD
Ciencias y Artes para el Diseño

evaluación
del diseño en el tiempo

<https://www.azc.uam.mx/>

<https://www.cyad.online/uam/>

<http://evaluacion.azc.uam.mx/>

El diseño para elevar el nivel de conciencia dentro del marco de conversaciones del foro de educación

Dávila Urrutia, Sergio

Resumen

Una educación holística en el diseño posiblemente requiera un equilibrio entre el cuerpo, la mente y el espíritu. El siguiente artículo explora los límites en los que trabaja la creatividad cuando se confrontan problemáticas complejas. Así mismo, busca dibujar una evolución cercana del perfil del diseñador y establecer cuáles podrían ser las características que lo ayudarían a incursionar más a fondo en el campo de lo político, lo social, lo trascendental y el bienestar general.

Palabras clave

Conciencia, intuición, equilibrio, estrategia, pensamiento crítico

Introducción

En el libro del Tao existe una historia común sobre un maestro Zen que vertía, incansablemente, el té en la taza de uno de sus alumnos quien había llegado ávido de conocimiento. Al servirle en la taza hasta desbordarse el té, el alumno pedía al maestro que se detuviera, sin embargo, éste sólo seguía sirviendo el té. El maestro le menciona que está bien buscar el conocimiento pero hay que saber integrarlo para poder “vaciar la taza” y para que el nuevo conocimiento pueda ser asimilado. De nada sirve llenar la taza de té hasta desbordarla y desparramarlo. De forma similar, los antiguos maestros de la cerámica en Oriente, querían mostrar a los apren-

dicar el arte de hacer una taza. Al concebir un diseño la parte más importante no era la decoración, ni los esmaltes, ni siquiera la forma, todo seguía un mismo eje central: era el espacio vacío. Sin espacio vacío la taza no tiene sentido, pierde su función.

A partir del relato de esta historia enmarcaremos el uso y función de una taza cerámica, objeto frecuente de diseño. Lo cierto es que la materia de trabajo es común en todos los proyectos de diseño. ¿Cómo es que los diseñadores siempre estamos trabajando con el vacío y nunca hablamos de ello? ¿Cómo se enseña en las escuelas la importancia de contener el vacío? En los inicios de la Bauhaus dicha enseñanza era compartida, de cierta forma, bajo la dirección de Johannes Itten, quien no buscaba enfocar la educación sólo en la producción masiva sino en una expresión individual de equilibrio interior. En sus clases Itten buscaba comenzar los cursos vaciando la mente de los alumnos, al inicio de cada clase había unos minutos de meditación. Después de vaciar la mente, les sugería a los alumnos llenarla con un color y tratar de percibirlo desde dentro de uno. Es así como Johannes Itten desarrolla también su teoría inicial del color, la cual expresa de la siguiente forma: “El color es vida; un mundo sin color se nos presenta como muerto... los colores son los hijos de la luz, y la luz es su madre”.

Itten vio la necesidad de crear un método de enseñanza que no sólo educara la imaginación y promoviera el desarrollo armónico de la personalidad, a través de la integración del cuerpo, la mente, y el espíritu, sino



Figura 1.

que también permitiera que el aprendizaje empezara como un desenvolvimiento natural del individuo. Recomendaba a sus alumnos una dieta balanceada y a veces, mantener un ayuno, hacía hincapié en la forma de respirar pausada y lenta, y recomendaba la meditación como una práctica diaria.

Se ha demostrado hoy en día, que estas recomendaciones sí llevan a estados más elevados de conciencia y a un desempeño óptimo tanto físico como mental.

En su libro *Design and form: the basic course at the Bauhaus*, Johannes Itten declara que su método de enseñanza era un constante descubrimiento intuitivo. Sus emociones le daban un poder que producía una gran disposición en los alumnos por aprender. Enseñar a partir del entusiasmo interno es lo opuesto a una clase preparada para seguir instrucciones solamente. Dejar espacio para la intuición, interpretada no como una falta de preparación, sino como total presencia para reaccionar ante cada momento.

Aquel que busca convertirse en un maestro del color deberá ver, sentir y experimentar cada color individual en sus infinitas combinaciones con los demás colores. Los colores deben otorgar una capacidad mística para la expresión espiritual, sin ser relacionadas directamente con objetos. (Itten, 1970)

Itten mencionaba a sus alumnos que, si en su caso, no podían explicar cómo eran capaces de crear obras maestras, entonces el camino intuitivo era su camino. Pero, si eran incapaces de crear obras maestras a partir de sólo intuición entonces, el saber es su camino, llenarse de recursos mentales y emocionales. Las doctrinas y las teorías son las mejores en los momentos de debilidad.

Si el diseño crece más allá de ser una propuesta de objetos a ser una propuesta de relaciones de sujetos, si el diseño toma su potencial como ciencia del comportamiento aplicado, se puede enriquecer con dinámicas, herramientas y técnicas que ayuden a diseñar nuevas formas de relacionarnos. Desde procesos sociotécnicos, artes de movimiento corporal, técnicas de respiración, procesos creativos asistidos por la meditación, hasta prácticas de expansión de conciencia, autoconocimiento y desarrollo espiritual.

Desarrollo

La disciplina del diseño no puede estar limitada a la ciencia. No se puede encasillar en lo medible, en lo planificable, en lo meramente racional. El diseño lidia con las emociones, las experiencias, los anhelos y las necesidades. Todo está en constante cambio, movimiento y evolución. La disciplina del diseño debe tener una educación holística, que establezca las bases para que el aprendizaje y la expresión en el estudiante sucedan. Cualquier método de enseñanza debería tener el enfoque de formar personas íntegras, que busquen el beneficio común, que ayuden en la edificación de un individuo completo, entero. *Mehr Licht!* Dijo Goethe; Siempre más luz, siempre más conciencia en la noche absoluta que nos atraviesa y envuelve (Camus, 2008). La educación en el diseño tiene aparte de esto, algunos retos extra, como fomentar la empatía del diseñador en cuanto a las personas y el contexto en donde actuará, revelar la propia expresión tanto formal, como estética y discursiva del individuo, y la capacidad de reacción rápida ante las problemáticas que se le presenten.

La educación en el diseño tiene el potencial para ser una educación que considere mente, cuerpo y espíritu como lo planteaba Itten. Más que las ciencias duras y algunas materias que promueven una perspectiva racional. También debe ser una educación que no caiga en dogmas ni moralismo religioso, que se enfoque a va-

ciar la taza, a generar suficiente espacio en el alumno para que pueda descubrir lo que acontece a cada momento, que ayude a refinar su intuición, a ejercitar el músculo de su sabiduría, y sobre todo, a escuchar con claridad su voz interna.

Los diseñadores siempre están trabajando con el futuro. Los proyectos rara vez son para el momento inmediato o el pasado. Un resultado deseado de éste trabajo sería el llamado a crear una plataforma donde creativos, diseñadores, agentes culturales y soñadores visionarios empiecen a ponerse de acuerdo sobre el futuro que, como miembros de la raza humana, desearían construir. El futuro no sólo debe pronosticarse, predecirse o anticiparse, el futuro debe seguir la visión que tenemos como colectivo. Dicha plataforma deberá ser un “libro de jugadas colectivo” con estrategias para el desarrollo, que pueda dirigir los esfuerzos de profesionales y educadores. Una herramienta para el imaginario colectivo donde comenzaremos a practicar soluciones, a cometer errores en un entorno controlado, a diseñar prototipos de acción social y a convenir valores comunes que enriquezcan la transición hacia una humanidad de bienestar total.

El Proceso Creativo

El prolífico director de cine, artista plástico y músico David Lynch escribió un libro sobre su proceso creativo llamado *Catching the Big Fish* y explica el título de la manera siguiente: Los pequeños peces nadan en la superficie, los grandes peces nadan en las profundidades. Si puedes expandir el contenedor en el que estás pescando (tu conciencia) podrás atrapar peces más grandes. Si tienes un nivel de conciencia del tamaño de una pelota de golf, cada vez que leas un libro, tendrás un entendimiento del libro del tamaño de una pelota de golf; y cuando veas por la ventana, tendrás una conciencia de lo que está sucediendo del tamaño de una pelota de golf; cuando te despiertes por la mañana, tú despertar será del mismo tamaño; y así como te diriges en tu día, tú felicidad será del tamaño de una pelota de golf. Pero si expandes esa conciencia, si la haces crecer, entonces cuando leas ese libro tendrás mayor entendimiento del mismo; cuando mires por la ventana, mayor conciencia de lo que pasa afuera; tú despertar será más contundente; y así como dirijas tu día, tendrás mayor felicidad en él. Se pueden atrapar las ideas en un nivel mucho más profundo. Y la creatividad realmente

fluye, hace la vida mucho más como un juego fantástico. (Lynch, 2007)

Durante el desarrollo de la serie *Twin Peaks*, Lynch asegura que iba descubriendo, poco a poco, lo que acontecería en cada capítulo. Y a veces era más importante estar abierto a pequeños accidentes, como que alguien del *staff* apareciera en la toma reflejado en un espejo y entonces el potencial de crear una escena más misteriosa gracias a ello. La perspectiva de Lynch es: estar más presente en lo que estás haciendo. Que tu mente te acompañe en tu proceso creativo y no se quede en otro lugar. Él defiende a la meditación como la técnica adecuada para involucrar el pensamiento propio en cada momento. A despejar dudas y otras problemáticas. La meditación no ayuda a resolver problemas en específico, más bien ayuda a profundizar en el océano de la conciencia. Ayuda a afilar la intuición, entonces en el momento que necesites resolver un problema la intuición estará ahí para ayudarte a tomar decisiones.

Es un escenario ideal pensar que cada persona pueda dedicarse a lo que más le llama la atención, lo que más le hace vibrar. Viéndolo fríamente, una persona que está totalmente involucrada y apasionada por lo que hace tendrá muchos mejores resultados, mientras que una que esté odiando lo que hace, con su mente en otro lugar o en otro tiempo, podría hasta ser peligrosa. Es necesario olvidar la educación basada en el miedo y la amenaza, y comenzar a hacer una educación que abra espacios, que permita el error, que permita a las personas ver, experimentar y probarse a sí mismos en diferentes situaciones. De la misma manera, Lynch también asegura que esa sombra de sufrimiento y depresión que se asocia con los artistas es un obstáculo para ellos. Entre más libre se está del sufrimiento y el miedo, más presente se existe en el momento. Es así como surgen las obras maestras. Esto no quiere decir que no se exploren temas difíciles o hasta relativamente “oscuros” pero se exploran desde otro nivel de conciencia, en donde no causa estragos, donde uno no tiene que ser la oscuridad para expresar la “oscuridad”. David Lynch, habla constantemente de los beneficios de la meditación trascendental, ya que conduce una fundación que promueve la educación para niños apoyada en la meditación, y la gente le suele preguntar cómo es posible que promueva la paz interior y un estilo de vida meditativo cuando sus películas tratan sobre estados psicológicos alterados o asesinatos y en general temas “oscuros” a lo que él responde que se

siente en total libertad de explorar estos temas sin tener que identificarse con ellos, puede pasar a través de una emoción negativa sin que ésta se apodere de él.

Grandes organizaciones se han dado cuenta de ello, por eso Google ofrece el curso a todos sus empleados de “Search Inside Yourself Leadership Institute”, así como los *Navy Seals* de la armada de Estados Unidos lo utiliza para mejorar los grupos de trabajo con mayor demanda de reacción óptima. La meditación ayuda a afilar la intuición, entonces, en el momento que sea necesario resolver un problema, la intuición estará ahí para ayudarte a tomar decisiones.

Es necesario olvidar la educación basada en el miedo y la amenaza y comenzar a promover una educación que abra espacios, que admita el error y el fallo, que permita a las personas ver, experimentar y probarse a sí mismas en diferentes situaciones. Educar a estudiantes que propongan un nuevo orden social, que imaginen nuevos sistemas económicos, que sean creativos en los momentos más difíciles. Educar para elevar el nivel de conciencia, una exploración del universo interno de cada alumno.

Problemas Complejos

En el esfuerzo para trabajar por un desarrollo sostenible, los diseñadores, a menudo, se encuentran confundidos por la amplia gama de definiciones, metodologías y objetivos para la sostenibilidad. Se sabe que un desarrollo sostenible no sólo debe considerar los ciclos del medio ambiente a largo plazo, sino también su impacto en la sociedad, y si no se tiene la estabilidad financiera a largo plazo, al menos lograr los recursos para mantener la propuesta en funcionamiento. Por lo tanto, considerando los medios o recursos ambientales, sociales y financieros que deben tenerse en cuenta en los proyectos que la sociedad requiere, las situaciones se vuelven muy complejas para desarrollarlos.

Como educadores, los académicos buscan reflexionar en los ciclos de vida y el pronóstico estratégico de las propuestas de diseño. Los estudiantes reciben un amplio conjunto de herramientas y metodologías para calcular el impacto y tener más claro el qué motiva a las personas, las organizaciones y el mercado. Sin embargo, cada situación debe ser considerada individualmente. La

educación como diseñadores les da a los profesionales una mentalidad: la capacidad de trabajar en equipo, una caja de herramientas de investigación y el pensamiento crítico, al menos hasta cierto nivel. Los educadores están de acuerdo en un enfoque más estratégico para la resolución de problemas y el pensamiento holístico. Sin embargo, hay poca discusión sobre el espíritu de la profesión. ¿Qué deberíamos incluir en el juramento Hipocrático para los diseñadores e innovadores sociales?

Hoy en día el diseño busca involucrarse en la resolución de problemáticas complejas, los denominados “*Wicked Problems*” son problemas tan complicados que parecerían imposibles de resolver. Rittel y Webber (1973) los definen como *Wicked Problems* o problemas perversos, demasiado complejos para resolverlos rápidamente, desde una perspectiva de disciplina única y, a corto plazo. Se dan cuenta de cómo los gobiernos y las organizaciones estaban luchando para proponer soluciones. Y definen que estos problemas debían ser atendidos sistemáticamente con un enfoque estratégico. Además, los problemas perversos no se resuelven en un día, puede llevar décadas cambiar la tendencia, es posible que nunca terminen, sino que simplemente se logre tenerlos bajo control.

Por lo tanto, sí pueden tardar medio siglo en resolverse, y en esos años el sistema de valores humanos cambia bastante, por lo tanto, ¿cómo establecer una solución que fuera valorada y apreciada incluso después de cincuenta años?

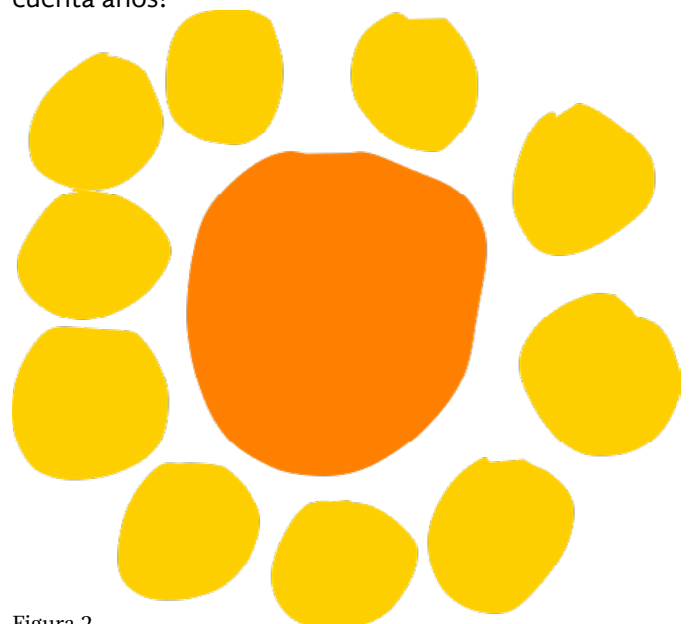


Figura 2.

Cada día los problemas perversos se vuelven más retadores que nunca. La sociedad se enfrenta a problemas que no existían. Como humanidad, estamos aprendiendo a vivir en un mundo conectado que consiste en más de siete mil millones de personas. ¿Cómo se orientan los profesionales hacia un desarrollo sostenible para el futuro? ¿Cómo deciden entre los beneficios a corto plazo, el estado, la gratificación, la reducción de costos o las soluciones alternativas que no siguen sólo a la productividad? La problemática aquí sería definir una visión que nos permita predecir, educar y hacer la transición hacia los valores fundamentales de una mejor sociedad del futuro.

Tales problemas incluyen la lucha contra la pobreza, el manejo de los recursos naturales, el hambre, la obesidad infantil y la desigualdad económica, entre otros. El diseño estratégico y enfocado a la innovación social, cuenta con una serie de herramientas para poder realizar planteamientos adecuados ante estas problemáticas y concretar la forma en cómo se puede empezar a atacarlos. Como mencionan Friedman y Stolterman (Fecha), esto no es diseño industrial en el sentido de diseñar productos, pero es diseño relacionado a la industria, diseño como pensamiento y acción para resolver problemas e imaginar nuevos futuros.

Conclusiones

En conclusión, es un hecho que en la enseñanza del diseño industrial ya se promueven el uso de diversas herramientas socio-técnicas que ayudan a tener un entendimiento más profundo de las personas y su contexto, que auxilian en evidenciar los servicios y replantearlos para que muestren el camino y generen un valor que pueda ser de alto impacto para la comunidad en donde se apliquen las soluciones, herramientas que ayudan a eliminar los momentos más difíciles y dolorosos que experimentan las personas al querer llevar a cabo su día a día.

En su mayoría, estas problemáticas, más allá de ser muy complejas debido a la cantidad de variables con las que cuentan, suelen ser difíciles de confrontar por el sufrimiento que pueden implicar para las personas. Trabajando en el contexto de un país en vías de desarrollo y ante problemáticas como la migración, la violencia contra las mujeres, el narcotráfico, el secuestro, entre otras, es difícil “tener estómago” suficiente para

lidiar con estas situaciones, pero es aún mayor reto buscar ser creativos tratando de encontrar soluciones a las mismas. **¿Sería posible utilizar las recomendaciones de Johannes Itten y David Lynch para confrontar la oscuridad de los problemas con luz de conciencia? ¿Podríamos buscar formar profesionistas que desarrollen una afilada intuición y trabajen a la luz de una conciencia amplia para confrontar los Wicked problems de la sociedad Mexicana?**

Donald Norman habla de esta área de oportunidad en la educación de los diseñadores en la revista *Core77*:

Las escuelas de diseño no entrenan a los alumnos para lograr la resolución de problemáticas complejas, sobre la interpelación de las complejidades del comportamiento social y humano, sobre la ciencia del comportamiento. Faltan espacios para la experimentación en el diseño (Norman, 2010).

Los puntos clave que se propondrían a manera de conclusión de este artículo y como las grandes áreas de oportunidad en la educación del diseño son las siguientes:

- 1) **El pensamiento crítico.** Éste se construye a partir de una visión, en ella se levanta un escenario en el cual las cosas fluirían mejor, en donde se teoriza sobre una mejor relación entre los miembros de una comunidad. Es probable que sea una visión utópica sobre la sociedad pero sin una visión somos un barco sin rumbo.
- 2) **Claridad.** Para construir una visión individual se debe poder escuchar esa voz interna, encontrar lo que resuena en uno, cuáles libros coinciden, cuáles películas inspiran, qué personajes realizan acciones que quisiéramos replicar en nuestro contexto.
- 3) **Conciencia.** Para construir ese pensamiento crítico se necesita expandir el contenedor donde se atrapan las ideas más grandes, se necesita ampliar la perspectiva con la que se mira el mundo.
- 4) **Enfoque transdisciplinar.** No sólo es necesario trascender la disciplina del diseño en la resolución de problemas, se necesita trascender todas las disciplinas, crear nuevas rutas, abrir espacio para nuevas visiones.

La universidad es el lugar para empezar y experimentar. La educación en diseño debe aplicarse para proponer alternativas en problemáticas cada vez más complejas. La definición epistemológica de diseño debe extenderse y las metodologías de diseño deben ponerse a prueba en diferentes campos, en lo político, en lo social, en la creación de futuro. En ese sentido, la academia podría convertirse en un repositorio, en un libro de jugadas colectivo con estrategias para el desarrollo. Es necesario crear una visión común de futuro y una dirección de los esfuerzos humanos, para que se desarrollen estrategias que atiendan dicha visión y no sólo sea una lucha de visiones distintas. El trabajo se enriquecerá en el camino, el factor importante sería la creación de esta "hoja de ruta" para la evolución de la sociedad. Los diseñadores deben incluir en el usuario/las personas, la comprensión de más herramientas para entender qué es lo que la gente valora más, lo que brindaría medios para proponer bienestar. Si todo lo que tienes es un martillo, todo parece un clavo para ti, si sólo construyes personas a través de herramientas de análisis de marketing, las personas siempre serán tus clientes y sólo diseñarás para obtener ganancias. La pregunta aquí es: ¿qué pasa si necesitamos diseñar con otro propósito? ¿Qué pasa si el bienestar es más importante que el beneficio? Si estamos a punto de poner en pie un futuro sostenible, sería una buena idea comenzar a imaginar no sólo cómo se vería, sino también quiénes van a estar en ese futuro para manifestarlo.

Finalmente, este artículo es una invitación a la apertura, a generar espacio, a educar a estudiantes que imaginen nuevos sistemas económicos, que propongan un nuevo orden social, que sean creativos en los momentos más difíciles. Educar para elevar el nivel de conciencia, una exploración del universo interno de cada alumno.

Bibliografía

NORMAN, D. (2010). "Why Design Education Must Change," *Core77*, Noviembre 26, 2010

MANZINI, E. (2015). *Design, When Everybody Designs*. USA: MIT Press

DAVID Lynch (2007). *Catching the Big Fish*. USA. Tarcher Perigee.

SKUKAIR K. (1987). "Johannes Itten: Master Teacher and Pioneer of Holistic Learning" *Marilyn Zurmuehlen Working Papers in Art Education*, 6 (Issue 1), USA.

CAMUS, M. (France) (2008). *Transdisciplinarity, theory and practice*. Edited by Basarab Nicolescu. Cresskill, NJ: Hampton Press.

ITTEN, J. (1970). "A treatise on the color system of Johannes Itten", based on his book *The Art of Color*. New York: Van Nostrand Reinhold Company,

BECK, Don E. and C. Cowan, Ch. (1995). *Spiral Dynamics: Mastering Values, Leadership and Change*. Reino Unido: Blackwell Publishing.

DIAMANDIS, P. and Kotler, S. (2016) *Bold: How to go Big, Create Wealth and Impact the World*. USA: Simon & Schuster.

_____. (2014). *Abundance: The Future is Better Than You Think*. USA: Free Press.

Para mayor información del artículo publicado y poder visualizar la presentación de la conferencia revisar el siguiente vínculo:

<https://youtu.be/Q71U2agnbsw>

